El juego no tiene edad

Category: Comunidad Creativa
10 de marzo de 2025

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Lenguaje visual

Pregunta impulsora:

¿Qué tema o acción de la vida tenemos como común denominador todas las generaciones de personas?

Contexto:

Este proyecto parte de la necesidad de ampliar vínculos con otras instituciones y favorecer la comunicación, la inclusión, la participación, la identidad, el sentido de pertenencia, además de darle valor a la memoria colectiva. Nuestra institución tiene una larga trayectoria de proyectos colaborativos con otras instituciones de nuestra comunidad. En esta oportunidad con motivo de observar, explorar, aplicar, comprobar, perfeccionar y adquirir conocimientos, además de, habilidades manuales y artesanales, nos relacionamos con el Museo Comunal 30 de julio, la Escuela Taller N° 147, alumnos de 7° de la Escuela Primaria N°186 en

el área de tecnología y con el Taller de la memoria que se desarrolla en el Hogar de ancianos de nuestra localidad.

Objetivo general del proyecto:

- Favorecer la construcción de la identidad personal, familiar, social y cultural.
- Propiciar el trabajo cooperativo entre los estudiantes de las instituciones involucradas posibilitando la circulación de valores y el respeto hacia los demás.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

- Valorar el juego como una forma de expresión cultural, histórica y ética, como el respeto por el otro, la diversidad, la amistad y el placer por aprender y compartir.
- Investigar, comparar juegos en distintos contextos históricos, generando formas de intercambio generacional, atendiendo a las similitudes y diferencias entre los juegos y juguetes.
- Comprender, comunicar y expresar de forma oral vivencias, ideas, informaciones, deseos y emociones que se ajusten a la temática abordada.
- Adquirir y afianzar habilidades y destrezas manuales necesarias en la construcción de juegos artesanales.
- Exploración y uso de materiales y herramientas utilizados en la elaboración de juegos.

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Ciencias Naturales.
- Ciencias Sociales.
- Ciencias exactas.
- Ingenierías y Tecnologías.

Contenidos curriculares:

- Las huellas materiales del pasado en el presente: juguetes, fotografías, testimonios orales y escritos y descripciones. Observación, escucha, interpretación y expresión oral de los diferentes materiales y recursos utilizados.
- El texto instructivo. Secuencia de acciones.
- Distinción del tiempo: el presente y el pasado.
- Los juegos sin juguetes. Aprovechamiento de los recursos del medio.
- Forma, color, tamaño, función y materiales de los juguetes.
- El número natural, usos en la vida cotidiana.

- Medidas longitudinales: utilización de diferentes instrumentos de medición.
- Figuras y cuerpos geométricos.
- Los materiales. Texturas, propiedades y origen de los materiales.
- Las herramientas. Sus usos y funciones.
- La producción artesanal y la producción industrial. Diferencias.

Producto final esperable:

Como producto final se propone diseñar y construir juegos en madera que favorezcan la creatividad, la imaginación, la memoria, el disfrute y la socialización con pares.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024 – 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Investigar.
- Diseñar y construir.
- Convivir.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

computadoras, bibliografía, recursos humanos y creatividad.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Horas especiales, herramientas y recurso humano específico.

Organizaciones aliadas:

Museo Comunal de Peyrano, Escuela Taller N° 147 «Arnaldo Schettini», Escuela Primaria N° 186 «Gral. José de San Martín»

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Tanto las capacitaciones de Comunidades de Aprendizaje Basados en Proyectos, la formación de la Fundación Varkey, además del acompañamiento de la coordinación de la Comunidad de Aprendizaje en los encuentros virtuales, en la figura de Matias Bonfiglio y Emanuel GArdini fueron enriquecedoras y nos sentimos acompañadas.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Se evaluó a los estudiantes de acuerdo al nivel de participación, integración en

los grupos de trabajo, convivencia, interés y observación directa a lo largo del desarrollo del proyecto.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Durante el proceso del proyecto se subieron publicaciones en el Facebook de la escuela. En el acto del cierre del ciclo lectivo, se proyectó un video del desarrollo del ABP, como así también se realizó la entrega del producto final, juego de memoria, a dos instituciones locales: Hogar de ancianos y Jardín de Infantes N° 1186.

De los resultados:

Se realizó un reconocimiento a los alumnos, docentes e instituciones aliadas. Posibilidad de reforzar los vínculos a través de la ampliación del proyecto actual o nuevos desafíos.

Integrantes del proyecto:

Vivas, Vanesa Elisabet, docente de Educación Especial
Demonty, Gabriela, directora de la Escuela Especial N° 2086
García, Evelyn, docente de Educación Especial
Gómez, Miguel Angel, docente de tecnología de 7° grado Escuela Primaria N° 186
Ruano, Mónica, directora Escuela Primaria N° 186.
Díaz, Javier, director Escuela Taller N° 147
Della Santa, Gabriela, directora del Museo Comunal 30 de julio.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7
Estudiantes: 37

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Vivas, Vanesa Elisabet
Email del referente: vaelivivas@gmail.com